6) En drake har siktats

FÖR TRE DAGAR SEDAN SÅ BRANN HIMLEN ÖVER VERDAMMTEN. KOLONIN ÄR NU I ETT OROSFYLLT OCH ÅNGESTLADDAT TILLSTÅND.

KOLONIN

Folk i Verdammten är i olika grader av upplösningstillstånd. Teorier går allt ifrån att det är ett – förvisso inte helt ofarligt – naturfenomen till att det är ett preludium till den Yttersta Dagen. Det mest uppseendeväckande ryktet, och det som senare kommer visa sig vara någorlunda sant, är att Gottfried – mjölnarens son – påstår sig ha sett en drake bland bergen.

Låt rollpersonerna fråga sig för och få olika teorier innan de inser att tillräckligt många hänvisar till Gottfried för att det rimligtvis bör undersökas närmre.

MJÖLNARENS HUS

Mjölnarens hus ligger utanför kolonins stadsmurar och är för tillfället målet för stor uppståndelse. Många har hört om pojken som sett en drake och är nyfikna på att få veta mer.

Lyckas rollpersonerna få tillgång till pojken så hittar de honom i ett närmast katatoniskt tillstånd. I ett slags feberyra upprepar pojken sitt ”Draken… draken… d-d-draken…”, och fadern vet inte vad han ska ta sig till. För att få pojken till sans krävs ett slag från någon av spelarna. *Förslagsvis får spelarna här, som oftast, själva motivera vilket attribut de slår mot. Kanske* ***Stark*** *– slår näven i bordet så pass att pojken tillfälligt rycks upp ur sin dvala – eller* ***Hjärtlig*** *– lyckas förstå pojkens tillstånd och kan leverera nog med psykisk lindring för att stabilisera honom.*

Detta är vad rollpersonerna får veta av Gottfried.

- Han var på en promenad i bergen
- Han var nära den märkliga stugan
- Han såg en fasansfull drake som skrämde vettet ur honom.
- Han minns inte hur han kom hem.

”Den märkliga stugan” kan många av Verdammtens invånare identifiera som tillhörandes den person som i folkmun kallas ”Trollkarlen Loeb”.

LOEBS STUGA

Loeb är en vetenskapsman som för längesedan blev märkt ”trollkarl” och därefter bortjagad från kolonin. Hans stuga är ett observatorium, något som väldigt få ens har begrepp för att beskriva, varför de nöjer sig med ”den märkliga stugan”.

Första gången rollpersonerna besöker stugan så kommer den att stå tom. Då dörren inte är låst har de alla möjligheter att snoka omkring.

Vid en första undersökning så hittar de en uppslagen anteckningsbok liggandes på en pulpet (*Se Handout*). Om spelarna vill tolka den latinska texten be dem slå mot **Listig** – en lyckad tärning översätter den första meningen, två eller fler översätter alla tre meningar (*Observera att här är det just ett* ***Listig****-slag som efterfrågas, spelarna kan svårligen motivera användandet av något annat attribut).*

Översättningarna av de latinska meningarna är som följer:

- *Venit Ab Astris Domus Dracones* = ”Från Stjärnorna Kom Drakarnas Hus”
- *Horrida Caritas Dracones* = ”Fruktansvärd, Drakars Älskog”
- *Novis Figura* = ”Främmande Form”.

Om rollpersonerna fortsätter att undersöka stugan (förslagsvis med ett slag mot ett attribut) så kommer de även att, i ett rum längre in, hitta en glasburk, fylld med något slags vätska, samt de preserverade kvarlevorna från en skorpionsliknande varelse med en ormlik svans.

Efter ett tag kommer Loeb komma in i stugan. Han är överraskad över att se besökare, men är inte aggressiv. Han har en svår hosta, och säger sig ha dragit på sig en förkylning.. Loeb kan avslöja

- Var Drakens hemvist är någonstans

- Att han fruktar att hans assistent fallit offer för Draken.
- Att Draken är mycket vacker (men finner inga vidare ord att beskriva den med).

Vill rollpersonerna ha med Loeb på sin jakt efter draken så krävs ett lyckat slag (*mot ett väl motiverat attribut).*

DRAKARNAS HUS

Drakarnas hus ligger en dagspromenad från Loebs stuga. ”Huset” är märkbart annorlunda från Loebs skiss [se handout] – rundade former och en arkitektur som inte verkar vara av denna värld. ”Tornen” sträcker sig heller inte mot himlen, utan hela byggnaden tycks ha fallit på sin sida.

Att ta sig in i byggnaden är inte svårt, den märkliga huvudingången går att få upp och utöver det finns det en spricka i en av väggarna. Innanmätet tycks vara byggt av något organiskt material, korridorernas väggar har skelettliknande kvaliteter.

Byggnaden består av en lång U-formad korridor, med tre huvudsakliga rum.

- Rummet i byggnadens mitt är en stor sal med en underlig tron som dess centrum.

- Rummet i byggnadens västra slut är belamrat med något slags vävnad som ger ifrån sig en sötsliskig lukt. Här kan äventyrarna hitta liket av en spetälsk – hans bröst verkar ha sprängts inifrån. Om Loeb är med kan han bekräfta att detta är hans assistent.

- Rummet i byggnadens östra slut är ett kalt rum. Stora, köttiga ägg står utspridda utmed golvet, halvt dolda under en stilla dimma. Om en rollperson undersöker ett av dessa ägg kommer hen att avkrävas ett **Kvick**-slag med minst två lyckade tärningar. En skorpionliknande varelse med handliknande drag och en lång svans skjuter fram ur ägget och försöker fästa sig på rollpersonens ansikte. Om rollpersonen som anfalls misslyckas med sitt slag så kommer varelsen att omge hens huvud med sina fingrar, och rollpersonen kommer att vara avsvimmad resten av scenen. Efter att varelsen har lossnat så kommer hen att ha en drake i sitt bröst som oundvikligen kommer äta sig ut - förslagsvis vid äventyrets slut. Märk väl att Loeb är infekterad med en drake.

XENOMORFEN

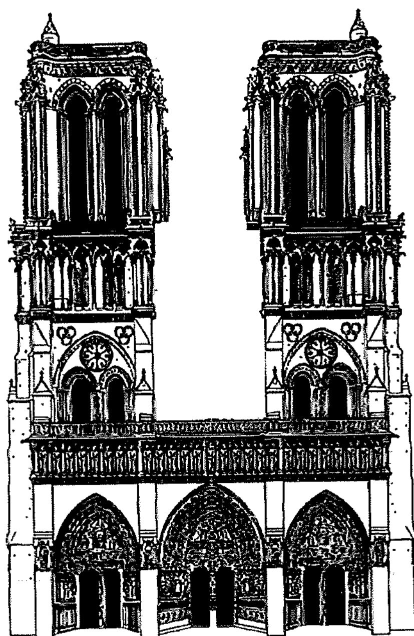
Detta äventyrs Drake kan påträffas var och när som helst, men finns alltid i Drakarnas hus. Under vandringar i bergen så kan du låta rollpersonerna känna sig iakttagna och fyllda av en allmänt olustig känsla. Kanske hittar de också ett ömsat skinn från en s.k. Chestburster.

Det kan vara roligast att under spelsessionen inte avslöja att Draken är en xenomorf, eller att ens använda det begreppet. Låt spelarna själva inse hur det ligger till.

När det kommer till att besegra Draken så bör genomtänkta metoder premieras framför en regelrätt strid. Kanske har någon av rollpersonerna en drake i sitt bröst, och kommer därför tillåtas komma närmre Draken och kan göra ett dödande slag – därmed offrandes sig själv? Kanske har de Loeb med sig och kan använda honom på ett liknande sätt? Låt spelarna komma på sätt att angripa xenomorfen på kreativa sätt.

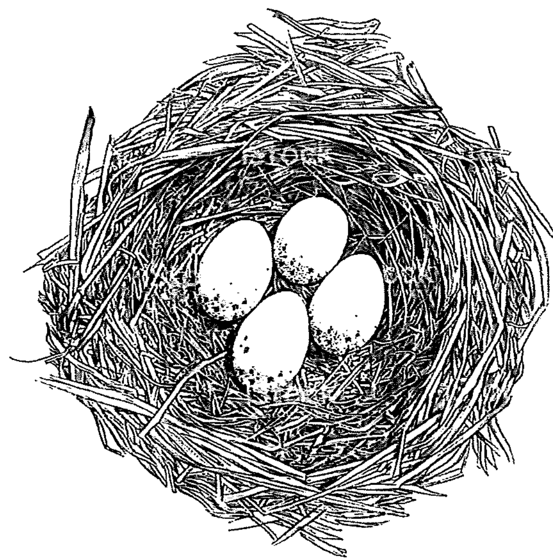
Om spelarna bestämmer sig för att helt enkelt möta Draken i strid så bör detta vara en svår sådan. Xenomorfen behöver i så fall träffas av minst 10 lyckade tärningsslag innan den faller, och kanske rentav ger 2 skada mot hälsopoäng varje gång en rollperson misslyckas med att undvika dess attack.

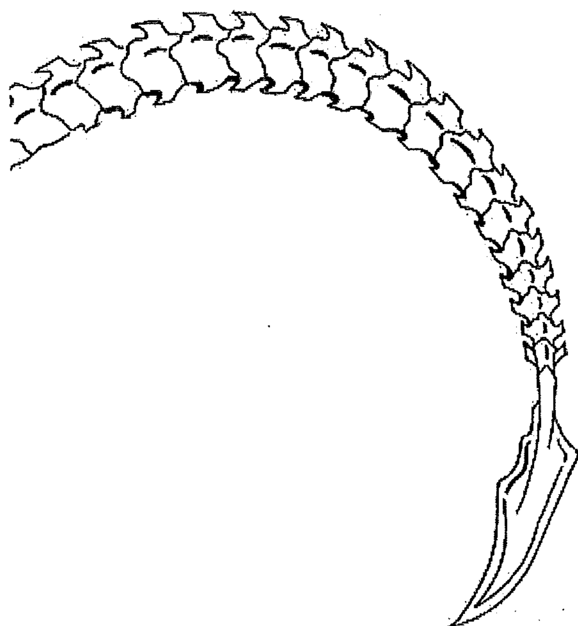
Lärarledtråd: ”Drakar Dödar Inte Vad De Älskar”



Venit Ab Astris Domus Dracones

Horrida Caritas Dracones





Novis Figura

